Уникальная линия крови.

В Литве, клан Тремер превратился в уникальную линию крови. Так как она отделилась от основной ветви клана ещё до того, как основатель клана диаблеризировал Саулота, закрепив за собой статус Патриарха, линия крови отличается от своих «родителей» по нескольким важным признакам.

Тремеры Тельявелы (Telyavelic Tremere).

Литовские Тремеры, взявшие себе имя в честь литовского бога-покровителя мёртвых Тельявела, представляют собой уникальную языческую ветвь клана. Небольшая группа новообращённых Тремеров, оказавшихся неспособными преодолеть естественный ужас от превращения в Каинитов, покинула Цеорис, якобы, дабы способствовать распространению влияния их нового клана по всему свету. На самом деле они искали возможности избавиться от того катастрофического изменения, которое они претерпели.

В лесах Литвы они нашли убежище меж языческого населения, которое считало их воплощением бога Тельявела (или Келевала), и приняло новоприбывших в ранги шаманов и жрецов. Отказавшись от названия «Тремер», эти Каиниты стали называть себя Тельявами, приберегая название бывшего клана только для крайне редкого общения с другими капеллами вне Литвы.

Кроме того, эти Тельявы стали ощущать мистические эманации от этих земель, которые пронизывали почву, леса и животных. Они узнали от своих языческих последователей, что эта эманация проистекает от *Сиелы*, частице духа, которая остаётся после смерти в мире, и так же обитает в животных, растениях и даже камнях. Это открытие побудило в скором времени Тельявов на открытие новых Тавматургических Путей, основанных на смешении их Кровь с землёй, соком растений или кровью животных, получая разнообразные эффекты. Кроме того, их намеренная близость с плодородной землёй, позволила им обратиться к метаморфическим возможностям крови Тзимицу, текущей в них.

В отличие от своих коллег по всей Европе, которые предпочитают держаться подальше от смертных и творить свои дела тайно, Тельявы действуют открыто среди язычников Литвы. Их ночные привычки и кровожадные вкусы кажутся полностью подходящими им, как слугам покровителя мёртвых. Пока они настаивают на сохранении в тайне местоположения их капелл, они вращаются в человеческом обществе относительно свободно.

И хотя Тремеры Тельявы не продвинулись в процессе восстановления их былой человечности далее того уровня, которого они достигли, когда впервые отделились от родительского клана, в замен они смогли развить ощущение связи с живым миром. Они так же заняли положение моста между живыми и мёртвыми, приняв на себя должности жрецов и шаманов в языческом обществе.

Прозвище: Пастухи.

Внешность: В отличие от других Тремеров Тёмного Средневековья, Тельявы активно дают становление женщинам, считая их воплощением тёмной богини-матери, фигурирующей в местном язычестве. Тем не менее,

большинство в лини крови всё ещё принадлежит мужчинам, женщины насчитывают около трети (причём большинству из них дали Становление в среднем возрасте). Тельявы не носят мрачных мантий своего более учёного родительского клана, предпочитая в наряде соответствовать местному населению, одеваясь как в платье простолюдинов, так и нося робы и символы своего недавно принятого божества-покровителя.

Убежище: Большинство Тельявов обитают в капелле около Риги. Эта капелла находится на поросшем лесом священном холме и является одним из самых охраняемых секретов клана. Хотя другие Тремеры знают о его существовании, только Тельявы могут указать само место. Есть несколько капелл линии крови, расположенных в Польше и Литве. Иногда одинокий Тельяв селится среди своих языческих последователей, охраняемый гулями. В дополнение к своим капеллам, Тельявелские Тремеры имеют дома, которые иногда служат усыпальницами их языческим последователям.

Становление: Кандидаты на Становление должны быть язычниками. Многие из них жрецы и жрицы язычников. Так как Литва стала полем битвы между языческими племенами и рыцарским Орденом Меченосцев, некоторые Тельявы происходят из воинов.

Создание персонажа: Тельявелский Тремер, обычно, имеет концепцию шамана или друида. Как и представителей их родительского клана, Ментальные Атрибуты и Познания считаются первичными, впрочем, у воинов это Физические Атрибуты и Таланты. Натуры и Маски обычно отражают языческий взгляд на жизни Тельявов. Наиболее часто берутся Дополнения Союзники (их смертные последователи) и Влияние. Большинство идёт либо по Пути Зверя, Либо по Пути Человечности.

Дисциплины: Прорицание, Очарование, Тавматургия.

Слабость: Тельявам очень сложно сопротивляться воздействию Истинной Веры и христианским святым символам. Сложность проверки на Бешенство в присутствии противника, использующего для защиты Истинную Веры выше на 2, и Тельявы шарахаются от вида Крестов или иных символов христианской веры.

Организация: Тремеры Литвы твёрдо придерживаются особой пирамиды. Каждое поколение дважды пьёт кровь предыдущего поколения, принося себя т.о. на грань заключения Кровавой Клятвы с Поколение своих Сиров. Обычно несколько Тельявов присутствуют при Становлении, дабы хватило более старой крови для установления иерархической связи между поколениями.

Судьба: Тельявелские Тремеры просуществовали до 16 века, когда уния Польши и Литвы не ознаменовала победу христианства над язычеством. Они были практически полностью истреблены Инквизицией, охотившейся на них, во время ужасного пожара, который полностью уничтожил их главную капеллу вместе с большинством её обитателей. За пару лет оставшиеся Тельявы были пойманы и уничтожены Инквизицией и армиями нового христианского государства.

Цитата: Земля и всё, что обитает на ней, поверяют мне свои секреты. Через могущество моей крови, я становлюсь всем.

Новые Пути Тавматургии
Сиела (Sielanic Thaumaturgy)

Осознав мощь *Сиелы*, духа, обитающего в живой и неживой природе, Тельявы создали пару Путей Тавматургии, которые позволяют им самим получать способности (а иногда – и форму) живых или неживых объектов. Основанный на шаманизме, эти Пути включают в себя как природную магию, так и магию взаимодействия с духами. Некоторые Тремеры за пределами Литвы считают эти пути ответвлениями от *Колдовства*, магии Тзимицу, и смотрят на тех, кто применяет Тавматургию Сиелы с подозрением и недоверием.

Тельявелские Тремеры выбирают один из Путей Сиелы как свой основной. Прочие Тремеры могут изучить Тавматургию Сиелы, обучаясь вместе с Тельявами. Не Тремеры тоже могут изучить эти пути, если уже обладают Тавматургией и найдут Тельява, который согласится их учить.

Тавматургия Сиелы была утрачена вместе с истреблением линии крови; вместе с возрождения язычества в Литве в 20 веке, несколько Каинитов пытаются воссоздать принципы Тавматургии Сиелы, основываясь на неполных и отрывочных записях.

Путь Крови Мира (Path of the World’s Blood).

Этот путь позволяет вампиру стать частью природы вокруг себя, получив способности, добытые от земли, деревьев, камней и любых форм жизни в том месте, которому он приспособился. Путь в основном работает на «родной земле», но простой ритуал позволяет персонажу приспособиться к любому месту, если он потрудится потратить на это время.

Порой, для успешного применения Пути вампиру необходимо выпить варево из собственной Крови, смешанной с землёй, кровью животных и даже листьями и травой. Остаётся загадкой (для всех кроме Тельявов, конечно), как вампир может выпить это, тут же не выблевав обратно. Некоторые Тельявы утверждают, что само изучение Пути подготавливает к этому, а другие утверждают, что варево видоизменяется, как, например, хлеб и вино изменяются во время мессы. Как бы то ни было, но Тельявы продолжают глотать и использовать свою магию без видимых трудностей.

Примечание: Сиела – не обычная Тавматургия. Считается, что бросок на активацию работает как обычно, *если не сказано обратное*.

Уровень 1. Глаза земли.

Вампир обозревает всё, что происходит в радиусе 10 миль от своего убежища (или усыпальницы), используя духов каменей, травы, деревьев и животных в пределах видимости. Однако вампир именно видит, а не слышит, и он не поймёт, о чём говорят люди, используя эту способность, если только не умеет читать по губам. Кроме того, если Тельяв пытается отследить перемещение кого-либо, ему придётся повторно применять эту способность, за каждый разорванный контакт.

Система: Вампир смешивает свою кровь с землёй, ростками травы, шерстью зверей и перьями птиц (а можно и кровью).

Успехи	Длительность
1	ход
2	час
3	ночь
4	неделя
5	месяц

Уровень 2. Корни Мощи.

Эта способность позволяет Тельяву усиливать своё физическое состояние, получая силу от земли – но и действовать это будет пока он стоит на земле.

Система: Вампир тратит кровь, делая надрезы на ступнях так, чтобы Кровь попала на ничем не покрытую землю. Сколько успехов набрано, столько дополнительных очков можно распределить между Физическими Атрибутами (при этом, нельзя повышать их больше 5). Эффект длится сцену пределах 50 футов от того места, где вампир применил эту способность.

Уровень 3. Древо защиты.

Вампир сливается с деревом, используя его как убежище (в том числе – от солнечного света). Его аура подстраивается под ауру дерева, что увеличивает сложность поиска его при помощи 2 Уровня Прорицания (**Увидеть Ауру**) на 2. Кроме того, персонаж может применять любые Дисциплины, не требующие физических действий (например, то же Прорицание, но не Стремительность, и Могущество). Ещё нельзя применять Дисциплины, требующие зрительного контакта с целью Если это дерево срубить, то вампир получает 5 уровней повреждений (смертельных) и тут же выходит из него. Если дерево сжечь, это наносит 5 уровней незаживающих повреждений.

Система: персонаж пьёт микстуру из собственной Крови и сока дерева. Один успех позволяет находиться в дереве ход. Два – сцену, три и более –до 24 чесов. Когда лимит времени исчерпан, дерево исторгает из себя вампира.

Уровень 4. Проклятие Зверя.

Вампир может превращаться в любое животное в пределах его земли, а иногда, даже превращаться из одного животного в другое. Вампир сохраняет в полной мере свои аспекты нежити, перенимая способности и характеристики животного. Он может применять Ментальные Дисциплины и некоторые другие, которые Рассказчик сочтёт нужным разрешить. Эффект длится от одного восхода Луны до другого.

Система: Вампир выпивает смесь своей Крови и крови животного, в которого хочет превратиться. Затем тратит 3 ВР. Каждый успех на броске СВ позволяет перекинуться в одно животное. Например, при 3 успехах вампир может превратиться в оленя, чтобы быстро путешествовать, в рыбу, чтобы незаметно проплыть, и в птицу, чтобы безопасно улететь.

Уровень 5. Путь Камня.

Вампир превращается в то, что похоже на каменный дольмен. Он не только невосприимчив к солнечному свету и огню, но даже может передвигаться (правда, очень медленно). Легенды о ходячих камнях прошли именно от применения этой способности.

Система: Вампир тратит 3 ВР, позволяя им оросить камень, форму которого он хочет принять. Бросок СВ (сложность 7) определяет, как долго персонаж будет находиться в каменной форме. Черты вампира становятся почти неотличимыми, заменяясь на узоры, которые заменяют черты лица и части тела. Впрочем. его органы чувств по-прежнему работают, и он может передвигаться в четыре раза медленнее совей обычной скорости. Сложность всех физических действий повышается на 2.

Успех	**Длительность**
1	ход
2	сцена
3	час
4	ночь
5	неделя
6	месяц

Здесь показана максимальная продолжительность действия. Вампир может вернуться в свою форму когда пожелает.

Путь Мира Теней.

Благодаря этому пути пользователи Сиелы преодолевают границы жизни и смерти, превращая своё тело не-мёртвое в проводник между миром живых и миром мёртвых. А ещё, на более высоких уровнях, вампир получает возможность коснуться самой сущности Тельявела.

Путь исчез вместе с теми, кто практиковал его, хотя ходят упорные слухи, что он стал часть Тёмной Тавматургии и прочих Инфернальных Дисциплин.

Уровень 1. Узреть мёртвых.

Вампир получает возможность видеть призраков на своей территории. Кроме того, он видит настроение и отношение к нему самих духов мертвых. Родственники человека, недавно скончавшегося, часто обращаются к шаману с просьбой рассказать, довольна ли душа усопшего или ей чего-то не хватает.

Система: Вампир тратит ВР и концентрируется на определённой области. Одного успеха хватает, чтобы обнаружить призрака (или Спектра). Большее количество предоставляет информацию о настроении умершего.

Уровень 2. Защита от Злых Мертвецов.

Вампир изгоняет враждебного призрака из данного места. Например, он может изгнать привидение из дома его ещё живых родственников. Иногда это изгнание лишь временное, или основанное на каком-то действии, должном удовлетворить призрака.

Система: Сначала вампир должен обнаружить призрака, как, например, при помощи способности 1 Уровня **Узреть Мёртвых**. Затем проводится бросок СВ с татой ВР, и количество набранных успехов определяет

количество часов, во время которых призрак не может приблизиться к данному месту. Вампир может определить, что нужно сделать, дабы навсегда изгнать призрака повторным бросков СВ (сложность 8).

Уровень 3. Приказать Мёртвым (Command the Freshly Dead).

Вампир может повелеть призраку, которого видит. Это включает в себя отвечать на его вопросы или доставлять послание кому-то. Можно заставить выполнить и дополнительные простые задачи, но нельзя заставить призрака сделать то, для чего нужно обладать материальной формой.

Система: Сначала вампир должен обнаружить цель при помощи **Узреть Мертвых**. Затем он вступает в противостояние с призраком на броске СВ (у большинства призраков СВ 5). За каждый успех, превышающий успехи призрака, вампир может заставить духа ответить на один вопрос или выполнить одно простое поручение.

Уровень 4. Армия Духов (Army of Souls).

Специалист по Тавматургии Сиелы использует эту способность для вызова призрачных воителей, которые бы защищали его или повергали в ужас противников. Призраки появляются как бесплотные образы давным-давно умерших воинов. Хотя эти духи не могут материализоваться, они обладают достаточными способностями, дабы метать предметы или спугнуть атакующих.

Система: Необходимо потратить 2 ВР и провести броско СВ. Каждый успех определяет, сколько привидений (неразумных оболочек мёртвых, называемых Трутнями (Drone)) отзывается на зов чародея. Призраки возвращаются обратно к концу той ночи, когда их призвали.

Уровень 5. Ступить на Дорогу Теней.

Эта способность позволяет преодолеть барьер между миром живых и миром мёртвых, очутиться на краткий период времени в Нижнем Мире (или Землях Теней). Пока вампир находится там, он выглядит как довольно твёрдый призрак и может свободно общаться с его обитателями .правда вампир не может контролировать их поведение. В сражении повреждения получаю как сам вампир, так и его противник – призрак. Некоторые пользователи Сиелы, служащие жрецами, используют эту способность, чтобы посылать в Нижний Мир смертных, как часть шаманского ритуала инициации.

Система: Активация стоит 3 ВР и 2 СВ и броско СВ (сложность 8). Один успех позволяет пройти сквозь Саван (мистическую завесу, отделяющую мир живых от мира мёртвых). Три – провести с собой другого. Вампир остаётся в Землях теней пока рассвет не принудит его уйти оттуда, или он сам это сделает или будет изгнан его обитателями. Эта способность не позволяет проникнуть глубже в Нижний Мир.

Ритуалы Сиельской Тавматургии.

Уровень 1. Одно целое с землёй.

Ритуал позволяет вампиру вступить в гармонию с определённым участком земли, который не может превышать 10 квадратных миль (но может быть меньше). Для этого надо покрыть своё тело пред дневным сном микстурой, приготовленной из пары щепотей земли, которой вампир хочет посвятить себя, и собственной крови. При успешном проведении ритуала Тельяв получает возможность успешно применять способности Пути Крови Мира. При перемещении в другой район, ритуал можно провести повторно, дабы посвятить себя другой части земли. За раз можно иметь только одну такую территорию. Ритуал можно проводить повторно ради обновления эффекта или его улучшения.

Система: После приготовления микстуры (так же можно добавлять кровь животных и побеги травы) и нанесения её на тело, вампир тратит 2 ВР и проводит бросок СВ (сложность 7). Количество успехов определят длительность, интенсивность и радиус действия.

Уровень 4. Душа Земли.

Этот неимоверно мощный ритуал позволяет Тавматургу стать почти полную власть над его владениями. Он чувствует приближение вражеских сил, понимает, когда с почвой что-то не то (и нужна мелиорация). Он может заставить деревья заблокировать тропы, камням – появляться из-под земли, изменять направление и ширину потоков и ручьёв. Он может предсказывать погоду над своими владениями.

Система: Тельяв хоронит самого себя на один день в могиле, расположенной приблизительно по центру своих владений. В течение следующего вечера он принимает смесь собственной крови и земли, в которой лежал, соединяя, таким образом, себя и саму землю. Периодические траты крови (8 ВР за неделю) делают связь безграничной. Если проходит неделя, без того, чтобы Тавматург орошал своею кровью землю, связь разрывается; Тельяву придётся повторить ритуал, чтобы восстановить ритуал. Рассказчику следует помочь игроку в проявлениях эффекта этого ритуала, чтобы не превращать всю историю в хаос.

Уровень 5. Прикосновение Разума Покровителя.

Ритуал соединяет разум персонажа и разум Тельявела, покровителя мёртвых. Эту способность применяют только в экстренных случаях, когда армии противников угрожают землям вампира. Применив этот ритуал, вампир может усилить свои Физические и Ментальные Атрибуты и получать возможности запредельного могущества.

Система: Вампир проводит час в медитации, пытаясь установить контакт с разумом Тельявела. Вампир тратит 5 ВР и проводит бросок СВ (сложность 9). Олин успех приводит к установлению контакта с Тельявелом. Вампир тут же получает 10 очков, которые можно добавить к Физическим или Ментальным Атрибутам в любой комбинации, правда, нельзя их сделать больше доступного для вампира максимума. Кроме того, все его Дисциплины работают так, как будто их уровень на один выше, и он получает доступ к тем способностям Дисциплин, которых он ещё не выучил.

Ещё, вампир получает возможность оставаться активным днём, а солнце не наносит ему повреждений, если только он не встаёт прямо под лучи солнца (т.е. он должен находиться в тени или под укрытием). Способность длится от одного восхода луны до другого. Отсутствие успехов означает только то, что вампиру не удалось вступить в контакт с разумом божества. Провал означает, что вампир получает 5 уровней незаживающих повреждений (которые он может попытаться поглотить). Кроме того, персонаж может получить какой-нибудь Психоз (если только персонаж не проведёт успешный бросок СВ) от того, что он прикоснулся к сознанию бога и не добился его расположения.

Семьи ревенантов, необыкновенные существа, линии крови, и многое другое.

(дополнительные материалы для Vampire: Dark Ages)

Семьи ревенантов.

Кто такие ревенанты?

Тзимицу любили создавать семьи гулей. Спустя некоторое время, Кровь Каинитов настолько крепко проникала в род этих гулей, что они становились отличным от простых людей видом. Клан Тзимицу собирает этих ревенантов, как называется эта порода, в семьи, которые имеют свою собственную историю и особенности.

В отличие от гулей, ревенанты могут сами создавать Кровь вампиров в своих венах. Потомок двух ревенантов начинает самостоятельно вырабатывать Кровь в возрасте 13 лет (т.е., в период полового созревания). Ревенанты восстанавливают 1 ВР в день, так что им не нужно питаться Кровью вампиров. Впрочем, «искусственная Кровь» не предотвращает процесс старения, для этого нужно получить Кровь вампира.

Вот семьи ревенантов, выведенные Тзимицу.

Братовичи.

Созданы из охотников и пехоты. Самые низшие в иерархии ревенантов. Они просты и грубоваты в своих манерах, но верно служат своим хозяевам.

Дисциплины: Анимализм, Могущество, Изменчивость.

Слабость: Они впадают в бешенство так же быстро, как и вампиры клана Бруджа (+ 2 к сложности на броски против Бешенства).

Гримальди.

Эта семья состоит из торговцев, купцов и лудильщиков. Они работают глазами и ушами, а иногда, и руками своих господ Тзимицу.

Дисциплины: Стремительность, Доминирование, Изменчивость.

Слабость: Гримальди были «выведены» сравнительно недавно, поэтому их Запас Крови всего 8, а не 10.

Крещевски.

Семья состоит из учёных и мыслителей. Они просто с ума сходят от изобретений и тайного знания. Крещевски разрабатывают осадные машины, часы и другие высокотехнологичные предметы для своих

хозяев. Тзимицу им не доверяют, и на то есть причина. Крещевски восхищены знаниями Тремер, и уже заключили секретные соглашения с Узурпаторами.

Дисциплины: Прорицание и Доминирование.

Слабость: Тзимицу не доверяют этой семье, поэтому обучили их только двум Дисциплинам.

Обертус.

Эта семья состоит из членов монашеского ордена Обертус, основанного в Константинополе, но затем распространившегося по всей Европе. Его члены, монахини и монахи, практикуют ритуальное соитие, ради продолжения рода. Эта семья состоит из библиотекарей, переписчиков и учёных, проводящих дни и ночи за изучением старины. Если Демону нужна информация о далёком прошлом или какой-то мистической тайне, то ему следует обратиться к ордену Обертус. Если нужной информации в ордене нет, тогда её нет нигде вообще.

Дисциплины: Прорицание, Затемнение, Изменчивость.

Слабость: Из-за характера своей работы, ревенанты становятся слишком преданы своему делу. Это выражается в виде психоза Одержимость или Перфекционизм.

Жантовичи.

Привлекательные и соблазнительные шпионы Тзимицу, созданные для того, чтобы совращать и жениться на представителях богатых и знатных родов, чтобы потом умело манипулировать ими. Иногда, члены этой семьи забывают об их роли, вообразив о себе невесть что, впадая в гедонизм и декаданс. Из-за длинных языков Жантовичей, в виду войны между Тремерами и Тзимицу, ряды Демонов были подчищены смертоносным деревом.

Дисциплины: Прорицание, Очарование, Изменчивость.

Слабость: Когда Жантович получает какое-либо удовольствие, он может стать зависимым от него. Дабы избежать этого, делается бросок СВ (сложность 6).

Власцы.

Некогда род венгерских дворян, добровольно пошедших на службу к Тзимицу, из желания оплатить те услуги, которые им оказали в своё время Демоны. Власцы – превосходные кавалеристы и наездники, а также политики.

Дисциплины: Анимализм, Могущество, Очарование.

Слабость: В доказательство своей верности, все Власцы налагают на себя узы крови с Демоном, которому служат.

Необыкновенные существа.

Атанатос – труп-рыцарь.

Атрибуты: Физические (3\3\4), Социальные (0\0\0), Ментальные (1\1\2).

Способности: Стрельба из лука 2, Атлетика 2, Драка 2, Уворот 3, Фехтование 3.

СВ 0; Здоровье 0,0,0,0,0, -5.

Атаки: Удар (+1 к Силе, тупое повреждение). Обычно, «бессмертные» вооружены мечом и носят броню.

Описание: Атанатос – воскресший труп-воин, получаемый от применения дисциплины Мортис. Атанаты двигаются как обычные

смертные, и поглощают тупые и смертельные повреждения как вампиры. Они не восприимчивы к Дисциплинам, воздействующих на разум.

Труп-слуга.

Атрибуты: Физические (2\2\3), Социальные (0\0\0), Ментальные (2\1\1).

Способности: Ремёсла 1, Сенешаль 2

СВ 0; Здоровье 0, 0, 0, -2, -2.

Атаки: Нет.

Описание: Передвигаются медленно, еле волоча ноги, со скоростью 5 ярдов в ход (около 50 см.). Как и более продвинутая версия оживших трупов, они не восприимчивы к Дисциплинам, воздействующих на разум и поглощают тупые и смертельные повреждения как вампиры.

Демонический сторож.

Атрибуты: Физические (5\2\5), Социальные (0\0\0), Ментальные (2\2\2).

Способности: Драка 5, Скрытность 5; Стойкость 3, Могущество 4.

СВ 5; Здоровье ОК (х4), -1 (х3), -2 (х3), -3, -5, Рассеян; ВР 10

Атаки: Захват, укус и удар лапой на 7 + Могущество кубиков (смертельные повреждения).

Описание: Эти малые демона поставлены для охраны определённых мест или сокровищ. Они признают только того, кто призвал их, и пожирают всех остальных. Большинство из них выглядит как гигантские жабы или пауки, покрытые противной слизью. Некоторые могут отравлять своих противников и иметь другие особенности.

Демонический питомец.

Атрибуты: Физические (2\4\3), Социальные (2\2\0), Ментальные (4\3\4).

Способности: Уворот 3, Воровство 4, Скрытность 4, Оккультизм 5 (любимцы готовы научить своих хозяев этим знаниям); Анимализм (только на тот вид, к которому питомец принадлежит) 3, Прорицание 2, Стремительность 3.

СВ 5; Здоровье ОК (х2), -1 (х3), Рассеян; ВР 5.

Атаки: Удар лапой (3 кубика смертельных повреждений), возможно, яд (от 3 до 5 кубиков смертельных повреждений).

Описание: Питомцы – это маленькие демоны, привязавшиеся к своему хозяину. Они принимают форму животного (в основном, кошки, жабы, ласки или ворона) и служат шпионами и сплетниками для своих хозяев. Питомцев нужно еженедельно питать кровью хозяина, иначе они ослабнут и исчезнут. Рассказчик может им предоставить пользоваться магическими способностями, эквивалентным низкоуровневым ритуалам Тавматургии.

Адский пёс.

Атрибуты: Физические (4\3\4), Ментальные (Восприятие 6, Сообразительность 3).

Способности: Осторожность 3, Атлетика 2, Драка 3, Уворот 3, Запугивание 3, Скрытность 2; Могущество 1, Стойкость 1.

СВ 4; Здоровье ОК, -1, -1, -2, -2, -5, Обездвижен; ВР 10.

Атаки: Удар лапой (3 кубика смертельных повреждений), укус (5 кубика смертельных повреждений). Костные пластины (+1 на поглощение, только у Адских псов Тзимицу)

Описание: Вампиры специально выводят породы собак-гулей, неутомимых и безжалостных сторожей и охотников. Тзимицу добавляют своим Псам костяные шипы или пластины.

Гомункул-слуга.
Атрибуты: Физические (1\4\1), Социальные (0\0\0), Ментальные (3\1\2).
Способности: Осторожность 1, Атлетика 1, Уворот 2, Скрытность 2.
СВ 0; Здоровье ОК, -5; ВР 0.
Атаки: Ущипнуть или ударить на 2 кубика (тупые повреждения)
Описание: Оживлённые Мортисом части трупа (обычно - руки), которые служат Каппадокийцам шпионами и ассистентами в опытах. Двигаются со скоростью 12 ярда в ход.

Шляхтич – боевой гуль.
Атрибуты: Физические (4\3\4), Социальные (1\3\0), Ментальные (3\2\2).
Способности: Осторожность 3, Атлетика 2 ,Драка 3; Могущество 1.
СВ 4; Здоровье ОК, -1, -1, -2, -2, -5, Обездвижен; ВР .
Атаки: Выращенное из кости оружие (Сила + 2 тупых или смертельных повреждений, в зависимости от оружия); укус (4 кубика смертельных повреждений); костяные платины (+1 на поглощение).
Описание: Шляхтич (ироничное употребление польского слова, означающего аристократа) служит гулем-охранником для Тзимицу. Демоны извращают плоть гулей Дисциплиной Изменчивости, процесс, который практически всегда уничтожает разум шляхтича, делая его безумной машиной для убийств.

Вождь – боевой гуль.
Атрибуты: Физические (8\2\6).
Способности: Осторожность 4, Драка 2, Запугивание 5; Могущество 6, Стойкость 4
СВ 5; Здоровье ОК (х4), -1 (х4), -3 (х4), Обездвижен; ВР 20.
Атаки: Удар на 8 + Могущество (тупые повреждения); Придавить на 6 + Могущество кубиков (смертельные); Укус на 8 кубиков (смертельные). *Вождь* имеет несколько конечностей, поэтому может проводить несколько атак за ход. Он получает дополнительные 5 кубиков, которые нужно распределить между этими бросками, хотя ни одна атака не может быть выше Ловкость + Драка *вождя*.
Описание: Эти гигантские туши, используются Тзимицу как живые осадные машины. *Вождя* составляют тела нескольких гулей, сплавленных вместе Колдовством и Изменчивостью, в одно невообразимое чудовище. Характеристики зависят от «сырья», применяемого для изготовления *вождя*. Здесь приведён пример *вождя*, сплавленного из 4 гулей.

Достоинства и недостатки.

Физические.

Поглощающий еду (Достоинство, 1 СО).

Вы можете питаться человеческой едой и даже различать её вкус. И хотя вы не получаете от неё никакого насыщения, это весьма полезно, чтобы сойти за смертного. Впрочем, вечером вам нужно будет избавиться от всей поглощённой еды.

Запах могилы (Недостаток, 1 СО). От вас пахнет тленом и свежевырытой землёй. Этот запах не могут заглушить ни сильнейшие благовония, ни другие неприятные запахи. Смертным от этого становится не по себе (сложность всех социальных взаимодействий увеличена на 1). Персонажи, следующие Пути Человечности отнимают 1 от интенсивности своей ауры.

Тринадцатое поколение (Недостаток, 2 СО.). Ваш Сир принадлежал к 12 поколению, и факто того, что вы воскресли сильно удивил его. Вы можете быть без клановым Кайтиффом, или унаследовать проклятие вашего Сира. Как бы то ни было, Высокие Кланы всё равно будут рассматривать вас как второсортного вампира. А некоторые верящие в пророчества Геенны – пытаться уничтожить. Так же вы обязаны приобрести себе Недостаток, либо Невозможность Становления, либо Слабую Кровь.

Рваный Укус (Недостаток, 2 СО). Вы не можете зализывать раны ваших жертв, так что они остаются в виде рваных шрамов. Кроме того, есть шанс в одном случае из пяти, что жертва подхватит какую-то заразу (определяется Рассказчиком).

Прокаженный (Недостаток, 2 или 3 СО). До вашего Становления вы были больны проказой или другой кожной болезнью, которая имеет схожие симптомы. Ваша Внешность не может быть выше 2, а кожу покрывают нарывы, шрамы, гнойники и пр. Смертные отказываются впускать вас в город, относятся к вам со страхом и ненавистью. Вас могут заставлять одеваться в особое одеяние, или бряцать кастаньетами.

Более дорогая версия этого Недостатка даёт возможность персонажу разносить свою болезнь при питании. Для Носферату эти недостатки стоят 0 и 1 СО соответственно.

Тело трупа (Недостаток, 5 СО). Ваше тело не восстанавливает себя полностью о повреждений. Конечно, вы восстанавливаете себя до функционирующего состояния, но следы от ран остаются. Если шрамов и следов наберётся очень много, это может сделать социальные взаимодействия неимоверно трудными.

Слепота (Недостаток, 6 СО). Вы не можете видеть. Сложность на все броски Ловкости увеличивается на 2. Персонажа со способностью **Видение Души** могут её использовать, хотя информация будет поступать от других органов чувств.

Ментальные.

Знание небесных тел (Достоинство, 1 СО).

Вы разбираетесь в движение небесных тел. Кроме того, вы можете с точностью до минуты-другой определить заход и восход Солнца. Если вы занимаетесь астрологией, то вам не требуются никакие расчёты, чтобы определить положение планет. Достаточно минутной концентрации и взгляда в небо.

Запреты веры (Недостаток, 2 или 4 СО).

Вы не утратили свою веру от Становления, а она запрещает тебе пить кровь. Вы можете принадлежать к иудеям, мусульманам или катарам, которые строго относятся к потреблению крови, даже животной. Питаясь кровью, вы будете чувствовать себя неудобно.

При слабой версии Недостатка (2 СО) вы ограничиваете себя только кровью животных, или той, что была добыта ритуальным способом. При более серьёзном Недостатке, вы отказываетесь от питания, за исключением сильнейшего голода (Запас Крови 3 или меньше). Но даже после питания персонаж чувствует себя плохо, и стыдится содеянного несколько ночей. Чаще всего этот недостаток есть у последователей Пути Неба.

Пожиратель плоти (Недостаток, 4 СО).

Вам мало выпить кровь своей жертвы, вы считаете что нужно съедать сердце, печень или другой орган, полный крови. Это создаёт массу проблем при следовании гуманистических Путей. Кроме того, персонаж обязан приобрести Достоинство **Поглощающий Еду.**

Социальные.

Крестоносец (Достоинство,1 СО).

Некогда вы приняли на себя обет крестоносца, отправились в Святую Землю и возвратились обратно, успешно выполнив свой обет перед Богом. Все рыцари, дамы и господа, никогда не бывавшие в Земле Обетованной испытывают перед вами уважение, *Жонглёры* просят вас поделиться рассказами о ваших путешествиях. Прочие же могут обращаться к вам как к авторитету, в вопросах политического положения Латинского Королевства и Иберии.

Долг признательности (Достоинство, 1 или 3 СО).

Старейшина выражает к вам свою признательность, из-за того, что когда-то сделал ваш Сир. Одно очко потраченное на это Дополнение означает, что персонаж просто в фаворе у Старейшины. Три очка означают, что Старейшина обязан ему жизнью.

Изменник (Недостаток, 2 СО).

Вы публично отреклись от одного из путей просветления, променяв его на текущий. Менять Пути в начале своей жизни – это нормально. Но вы обставили всё слишком драматично – обвинили во лживости свой бывший Путь, насмехались над своими учителями. Представители вашего старого Пути смотрят на вас как на предателя, а новые единомышленники сомневаются в вашей искренней вере.

Клятвотступник (Недостаток, 4 СО).

Вы показали себя вероломным предателем. Вам придётся приложить массу усилий, прежде чем Старейшины, Служители и даже Неонаты перестанут относиться к вам враждебно.

Отъявленный язычник/еретик (Недостаток, 4 СО).

Либо вы вообще не принадлежите к христианам, либо вы входите в какое-то еретическое течение, проклятое церковью, вроде Катаров или Богомилов. В Европе есть мусульмане, иудеи и язычники, но они являются наиболее частыми жертвами притеснений, к ним относятся всегда пренебрежительно или враждебно. Многие нехристиане стараются уживаться мирно с Церковью, тайно практикуют свои ритуалы, подчиняются законам местных правителей, находят свою экономическую и социальную нишу. Но не вы. Из-за поведения в прошлом или текущих действий, вы заклеймены как «язычник». Вас воспринимают как нечто среднее между отвратительным и злым сами христиане. Вы сталкиваетесь с дискриминацией, унижениями и несправедливыми обвинениями в мире смертных. В мире нежити вы носите чёрную метку на себе, особенно вас не любят последователи Пути Неба из числа христиан.

Сверхъестественные.

Безвредность для животных (Достоинство, 1 и 2 СО).

В отличие от прочих Каинитов, ваше присутствие около животных не делает их нервными и враждебными – они относятся к вам как к обычному человеку. За одно очко, вы можете избегать плохого отношения к вам со стороны одного вида животных. За два – всех обычных животных (Рассказчик, впрочем, может сделать исключение для сов и чёрных кошек).

Сопротивление магии (Достоинство, 2, 4 или 5 СО).

Вы обладаете врождённым иммунитетом к какой-то форме магии. За два СО вы получаете иммунитет только к одной из магических школ (Чародейство Ассамитов, Сеттитов, Колдовство Тзимицу, Мортис, Тавматургия, школа смертных магов). За четыре очка вы иммунные ко всем магическим школам смертных или же бессмертных чародеев. За пять очков вы вообще иммунные ко всем видам магии. В любом случае, сложность применения магии на вас, во благо или зло, идёт с повышением сложности на 2. Но это действует только на магию, направленную исключительно на вас. Скажем, воскрешённый Мортисом Атанатос будет наносить вам повреждения безо всяких штрафов. Вне зависимости от природы вашей сопротивляемости магии, вы не можете выучить *ни одну* из форм магии.

Начинающий на Пути (Недостаток, 1 СО).

Вы лишь недавно стали последователем какого-либо из Путей Просвещения. Вы можете понимать теоретическую базу учения, основные доктрины. Но вы не знаете, как применить всё это на практике, дабы смирить Зверя. Такой Недостаток может быть у молодых вампиров или у имеющих Недостаток **Отступник**. Вы не имеете ауры, соответствующей вашему Пути просветления, и сложность на сопротивление Бешенству и Пирофобии на 1 больше. Впрочем, с этим недостатком вполне безнаказанно можно поменять Путь, если вампир лишь недавно получил Становление.

Преследуемый демоном (Недостаток, 1 – 4 СО).

Демон из Преисподнии заинтересовался вами. Он использует дары, угрозы, появляется перед вами, лишь бы завладеть вами, для своих целей. Иногда он просит вас о безвредных одолжениях. Иногда он

заставляет вас стать его вечным слугой. Иногда он предлагает свои услуги информацию, просто так. Что бы он не просил, это выгодно не вам, а демону. Демон убеждён, что вы крайне полезный инструмент в деле завладения людскими душами, поэтому иногда даёт некие возможности, которые хоть и помогают вам, но не вечны. В процессе хроники, он может даже использовать вас как одноразовый инструмент для своих целей.

Рассказчик создаёт персонажу демона. За 1 СО персонажа будет преследовать маленький бес, не способный сделать что-либо более опасное, нежели отвлечь вас, украсть какую-то мелочь, или молить о душах для него. Его планы скучны, но амбициозны. Большой демон (4 СО) может оказаться могущественным князем Ада, который мечтает сделать вас своим рабом.

Кровавое безумие (Недостаток, 2 или 4 СО).

Проклятие, которое инферналисты Ваали наложили на касту воинов клана Ассамитов, пало на вас. Когда вы вкушаете Кровь других Каинитов, вы должны пройти проверку Самоконтроля (сложность 8), чтобы не впасть в голодное Бешенство. Если вы следуете Пути, имеющего добродетелью Инстинкт, то броска не проводится – вы немедленно впадаете в Бешенство, и ищите возможность *любым* способом вкусить больше Крови Каинитов. Если вы берёте недостаток за 4 СО, то бросков не проводится - вы впадаете тут же Бешенство .Вы даже можете начать думать о вампирах, как Дети Хакима. Что они – лишь сосуды с Кровью.

Этот недостаток касты воинов клана Ассамитов встречается у чародеев и визирей, которые практикуют Амарант или сами вкусили слишком много крови Ассмитов-воинов. Этот недостаток встречается редко (но, всё же, встречается) среди других кланов.

Слабая аура (Достоинство или Недостаток, 2 СО).

Ваши взгляды вообще имеют малый эффект на других. Вы можете быть мастером Очарования, или другой ментальной Дисциплины, хитрым манипулятором, но это всё, что вы можете. Ваша аура крайне слаба, и увидеть её можно только когда вы действуете, как настоящее воплощение своего Пути.

Уровень Пути	Модификатор Ауры.
10-9	- 1 к сложности.
8-3	без модификатора.
2-1	+ 1 к сложности.

Если ваш Уровень Пути 4 или меньше, то это Достоинство. Если 5 и выше – Недостаток. Рассказчик может запретить вам использовать бессознательное применение Очарования.

Сильная аура (Достоинство или Недостаток, 3 СО).

Вы сильно верите в тот Путь, которому следуете. Смертные и Каиниты видят вашу яркую убеждённость в своих идеалах.

Уровень Пути	Модификатор Ауры.
10	- 3 к сложности
9-8	- 2 к сложности
7-6	- 1 к сложности
5	без модификаторов
4-3	+ 1 к сложности
2	+ 2 к сложности
1	+ 3 к сложности